TOP GUN COMBAT ZONES

INSTALLATION 2
CONFIGURATION DE TOP GUN – Combat Zones 3
INTRODUCTION… 5
APERÇU DU JEU… 5
PREMIERS PAS 6
JEU PRINCIPAL 7
ECRAN DE JEU 8
PAUSE 10
PARTIE RAPIDE 10
SCORE 11
MANOEUVRES SPECIALES 12
CONSIGNES DE VOL 12
ASSISTANCE TECHNIQUE 13
AVERTISSEMENT 14
CREDITS 15



TOP GUN © 2003 Paramount Pictures.
Top Gun and related marks are trademarks of Paramount Pictures. All rights reserved.
Software © 2003 – Published by TITUS. TITUS and the TITUS are registered trademarks of TITUS.
Developed by Digital Integration. All rights reserved.

INSTALLATION

L’installation de votre nouveau jeu de combat aérien est une opération des plus simples. Au cours de la procédure, vous aurez la possibilité de choisir où vous souhaitez placer TOP GUN - Combat Zones sur votre disque dur.

- **INSTALLATION DEPUIS LE CD**

Insérez le CD de TOP GUN - Combat Zones dans votre lecteur de CD-ROM ou de DVD-ROM. Si votre ordinateur est configuré pour lancer automatiquement les CD (ce qui est généralement le cas), le programme d’installation apparaîtra au bout de quelques secondes. Vous pouvez alors passer directement au paragraphe suivant. Si votre ordinateur ne lance pas automatiquement le CD, double-cliquez sur l’icône Poste de travail (ou ouvrez l’Explorateur Windows), puis sur l’icône du lecteur contenant le CD et, enfin, sur l’icône du programme d’installation.

- **EMPLACEMENT DE TOP GUN - COMBAT ZONES**

Le programme d’installation vous proposera un emplacement sur votre disque dur dans lequel il copiera les fichiers de TOP GUN - Combat Zones. Cependant, vous pouvez aussi choisir l’emplacement de votre choix. TOP GUN - Combat Zones crée son propre dossier à l’emplacement spécifié. Par conséquent, vous n’avez pas besoin de créer vous-même un dossier vide pour le jeu. TOP GUN - Combat Zones crée également son propre groupe de programmes dans votre menu Démarrer. Une fois le chemin d’installation choisi, TOP GUN - Combat Zones commencera à copier ses fichiers sur votre disque dur.

- **OPTIONS DU MENU DEMARRER**

L’installation de TOP GUN - Combat Zones créera dans le groupe TOP GUN - Combat Zones de votre menu Démarrer les icônes suivantes :

- JOUER A TOP GUN - Combat Zones
- CONFIGURER TOP GUN - Combat Zones
- DESINSTALLER TOP GUN - Combat Zones
- FICHIER LISEZ-MOI
- Site Web de TOP GUN - Combat Zones

- **ESPACE DISQUE**

TOP GUN - Combat Zones requiert environ 520 Mo d’espace disque disponible pour une installation complète. Le programme d’installation vous avertira si l’espace disque disponible sur votre ordinateur n’est pas suffisant pour installer le jeu.

- **DIRECT X**

Une fois l’installation du jeu terminée, un message vous demandera si vous souhaitez installer le logiciel DirectX de Microsoft. Vous devez disposer de DirectX 8.1 pour exécuter TOP GUN - Combat Zones. Si vous possédez déjà cette version (ou une version ultérieure), vous pouvez refuser la demande d’installation de DirectX. Sinon, mieux vaut l’accepter.
DirectX est, en fait, un ensemble de pilotes et de bibliothèque capables de détecter quels matériels sont installés sur votre ordinateur, puis de jouer le rôle d’interface entre ces matériels et les applications qui ont besoin d’y accéder. Dans notre cas, l’application est TOP GUN - Combat Zones.
Si le programme d’installation de DirectX modifie la configuration de votre système, il vous invitera à redémarrer votre machine. Mieux vaut le faire sans plus attendre.

CONFIGURATION DE TOP GUN – Combat Zones

Une fois que TOP GUN - Combat Zones a fini de copier ses fichiers sur votre disque dur, le jeu est prêt à être exécuté. Au premier lancement du jeu, l'éditeur de configuration de TOP GUN - Combat Zones démarrera automatiquement. Cette application, que vous pouvez aussi lancer depuis votre menu Démarrer, indépendamment de TOP GUN - Combat Zones, contient plusieurs pages d'options classées par catégories qui vous donnent un contrôle total sur le jeu. Certaines de ces options sont uniquement disponibles lorsque l'éditeur est exécuté à l'extérieur de TOP GUN - Combat Zones.

Il se peut que certains détails de l'éditeur de configuration soient modifiés après la mise sous presse de ce manuel. C'est pourquoi nous avons décidé de ne pas inclure dans ce manuel une description détaillée des options de l'éditeur. L'éditeur de configuration comprend les pages suivantes.

Menu Réglage de la configuration :

- Affichage
- Type de modèle de vol
- Résolution et palette de couleurs
- Configuration des commandes

- **AFFICHAGE**

Utilisez cette page pour définir si le jeu doit s'afficher en mode fenêtre ou en mode plein écran. Nous vous recommandons d'opter pour le mode plein écran.

- **RESOLUTION ET PALETTE DE COULEURS**

Utilisez cette option pour définir la résolution d'écran et la palette de couleurs. La résolution d'écran peut également être définie via le menu Options du jeu.

- **MODES DE VOL**

TOP GUN - Combat Zones comporte deux modes de vol : Simple (mode par défaut pour les débutants) et Avancé.

Mode de vol simple

Le mode de vol simple vous permet de diriger l'avion vers la gauche ou vers la droite tout simplement en orientant le joystick dans la direction correspondante (ou en appuyant sur les touches directionnelles correspondantes). Dans le jeu, le mode de vol simple combine tangage, roulis et mouvements du gouvernail de direction pour permettre à l'avion de tourner vers la gauche ou la droite en toute simplicité. Bien que cette configuration permette au joueur débutant de s'initier en douceur au pilotage, elle limite néanmoins les capacités de l'avion. Ainsi, vous ne pourrez pas réaliser de looping entier ni de vol inversé. S'il s'agit là d'une limite du modèle simple, elle évite néanmoins que vous soyez désorienté trop facilement.

Mode de vol avancé

Le mode de vol avancé vous permet de faire rouler l'avion dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse (sans toutefois modifier sa direction) en orientant le joystick vers la gauche ou vers la droite ou en appuyant sur les touches directionnelles correspondantes.
Il vous laisse libre de faire vos preuves, que ce soit en haute altitude ou au travers des canyons et des paysages urbains au niveau du sol, vous permettant ainsi d'accumuler les points nécessaires pour gagner des médailles de bronze, d'or ou d'argent.

- **CONFIGURATION DES COMMANDES**

Les options de cette page vous permettent de modifier certaines des commandes de clavier par défaut de TOP GUN - Combat Zones. Elles vous donnent également la possibilité d'associer les commandes à votre joystick. Pour augmenter votre plaisir, nous vous recommandons fortement d'utiliser un joystick pour jouer à TOP GUN - Combat Zones.

TOP GUN - Combat Zones utilise les commandes de clavier (par défaut) suivantes :

R_CTRL	tirer avec l'arme primaire (canons)
PAGE BAS	arme suivante
R_MAJ	tirer avec l'arme secondaire (bombes/roquettes/missiles)
R_ALT	cible suivante
F2	vue suivante
F3	zoom avant/arrière
F4	vue panoramique
F5	manœuvre spéciale
FIN	manœuvre spéciale
)	ralentir
+	accélérer
;	gouvernail à gauche
:	gouvernail à droite

Les touches suivantes ne peuvent pas être redéfinies :

Entrée	accepter/confirmer
F1	sélectionner/accepter une seconde fois
TAB	commencer
ECHAP	annuler/démarrer
Touches directionnelles	navigation dans les menus, pilotage de base.

Cependant, vous pouvez définir des touches supplémentaires pour exécuter ces fonctions.

Notez que les joysticks et les manettes ont aussi des paramètres par défaut, lesquels reposent sur les informations fournies avec le pilote.
L'option "Sauvegarder au format texte" du menu Fichier vous permet de sauvegarder la configuration des commandes sous forme d'un fichier texte intitulé "text-keyDefs" dans le dossier TOP GUN - Combat Zones et de l'imprimer ensuite pour y avoir accès rapidement.

Remarque : dans ce manuel, le terme touche est utilisé pour désigner une touche du joystick ou une touche du clavier. Ainsi, la touche Arme suivante peut être soit la touche définie à cet effet sur le joystick ou son équivalent sur le clavier. Le joystick fonctionne uniquement pendant les missions et ne peut pas être utilisé pour naviguer dans les menus.

INTRODUCTION…

Au cours de la Guerre de Corée, le taux de réussite de l’US Navy était de 12 contre 1. Chaque jet américain abattait douze avions ennemis. Pendant la guerre du Vietnam, ce taux tomba à 3 contre 1. Les pilotes étaient devenus dépendants des missiles... ils n’étaient plus aussi adroits en combat tournoyant.

TOP GUN fut créé pour enseigner les Manoeuvres de Combat Aérien, le combat tournoyant…

A la fin de la guerre du Vietnam, le taux de réussite était remonté à 12 contre 1. Voici l’histoire de l’académie Top Gun... Voici TOP GUN - Combat Zones.

Vous avez la chance de devenir partie intégrante de l’histoire et du futur de TOP GUN, des combats de la fin de la guerre du Vietnam à un futur conflit hypothétique dans le Cercle Arctique, en passant par les déserts de la guerre du Golfe. Saisissez votre chance de prouver que, vous aussi, vous êtes digne de l’académie TOP GUN !

APERÇU DU JEU…

Au long de ses trente années d’existence, l’académie TOP GUN a entraîné des pilotes pour qu’ils soient présents sur tous les théâtres d’opération du monde. TOP GUN - Combat Zones vous permet d’écrire un nouveau chapitre de l’histoire, le vôtre. TOP GUN – Combat Zones comprend 36 zones de combat et d’entraînement réparties sur trois périodes historiques, la dernière se situant dans un futur proche.

Au début du jeu, vous serez stationné à Miramar, base de la Naval Fighter Weapons School (Ecole de combat tournoyant de l’aéronavale). Vos cinq premières missions s’y dérouleront et, bien que fictifs, les combats qui y auront lieu n’en seront pas moins dignes de ceux qui suivront.

Les cinq missions d’entraînement remplies, vous serez prêt à affronter de vrais ennemis. Vous serez alors transféré en Asie du Sud-Est, à la fin de la guerre du Vietnam. Ce conflit terminé, vous serez transporté dans la seconde époque du jeu.

Au début de chaque nouvelle époque, vous prendrez les commandes d’un nouvel appareil et vous pourrez accomplir quelques missions d'entraînement avant de voler au combat. La seconde époque vous emmènera dans les états du golfe, à la fin des années 1980. Enfin, la troisième époque vous verra survoler le Cercle Arctique, dans le cadre d’un combat motivé par des conflits frontaliers et une crise pétrolière mondiale.

PREMIERS PAS

- **UTILISATION DES MENUS DE L'ECRAN PRINCIPAL**

Servez-vous des touches directionnelles pour sélectionner une option, puis appuyez sur Entrée pour confirmer. Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur Echap.

- **MENU PRINCIPAL**

Appuyez sur Commencer dans l'écran d'accueil pour accéder au Menu principal. Les options suivantes sont proposées : NOUVELLE PARTIE, CHARGER UNE PARTIE, SUPPRIMER UNE PARTIE ou CREDITS

Nouvelle Partie

Afin de sauvegarder votre progression dans TOP GUN - Combat Zones, vous devrez vous choisir un nom.
Sélectionnez NOUVELLE PARTIE et appuyez sur Entrée. Vous serez invité à sélectionner un emplacement de sauvegarde. Ensuite, choisissez le nom de votre pilote en appuyant sur les touches directionnelles, puis appuyez sur Entrée pour le confirmer.
L'écran Difficulté vous permet de spécifier le niveau de difficulté de la partie. Utilisez les touches Haut et Bas pour sélectionner un niveau de difficulté, puis appuyez sur Entrée pour confirmer. L'écran de confirmation de sauvegarde s'affiche. Sélectionnez CONFIRMER et appuyez sur Entrée.

Charger une partie

Pour charger une partie que vous souhaitez poursuivre, sélectionner CHARGER UNE PARTIE puis appuyez sur Entrée. Choisissez la partie à charger à l'aide des touches directionnelles, puis appuyez sur Entrée. Ensuite, validez votre choix en sélectionnant l'option CONFIRMER dans l'écran de confirmation.

Supprimer une partie

Pour supprimer une partie précédemment sauvegardée, sélectionnez SUPPRIMER UNE PARTIE dans le Menu principal et appuyez sur Entrée.
Choisissez la partie à supprimer à l'aide des touches directionnelles, puis appuyez sur Entrée. Ensuite, sélectionnez l'option CONFIRMER dans l'écran de confirmation.

- **MENU DE SELECTION DU MODE DE JEU**

Choisissez votre mode de jeu depuis ce menu. Vous avez le choix entre SAUVEGARDE, JEU PRINCIPAL, PARTIE RAPIDE, OPTIONS ou QUITTER.

Quitter

L'option QUITTER vous permet soir de revenir à l'écran de démarrage soit de quitter le jeu et de revenir dans Windows.

Options

Audio	Vous pouvez régler le volume de la musique
	Vous pouvez régler le volume des effets sonores
Langue	Vous pouvez définir la langue
Vidéo	Vous pouvez régler la résolution d'écran

Sauvegarde

L'option SAUVEGARDE vous permet de sauvegarder la partie en cours.

JEU PRINCIPAL

Avant de commencer une partie, vous devez sélectionner l'époque, la mission et l'avion avec lequel vous désirez voler. Plus vous progressez dans le jeu, plus vous avez d'options à votre disposition. Il vous est toujours possible de rejouer des missions déjà effectuées afin d'améliorer votre score. En effet, certains avions cachés ne peuvent être débloqués que si vous obtenez de très hauts scores dans toutes les missions.

- **MENU DE SELECTION D'EPOQUE**

Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner une époque et appuyez sur Entrée pour confirmer. Toujours à l'aide des touches directionnelles, choisissez ensuite les missions ACADEMIE ou ZONE DE CONFLIT. Appuyez sur Entrée pour confirmer.

- **MENU DE SELECTION DE MISSION**

Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner la mission désirée. Appuyez sur Entrée pour confirmer.

- **MENU DE SELECTION D'AVION**

Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner l'avion désiré. Appuyez sur Entrée pour confirmer.
Vous remarquerez que des avions restent encore verrouillés pour l'instant. Certains de ces avions seront débloqués lorsque vous aurez terminé avec succès différentes parties du jeu, tandis que d'autres le seront lorsque vous aurez obtenu des scores élevés dans toutes les missions.

- **DETAILS SUPPLEMENTAIRES SUR LES AVIONS**

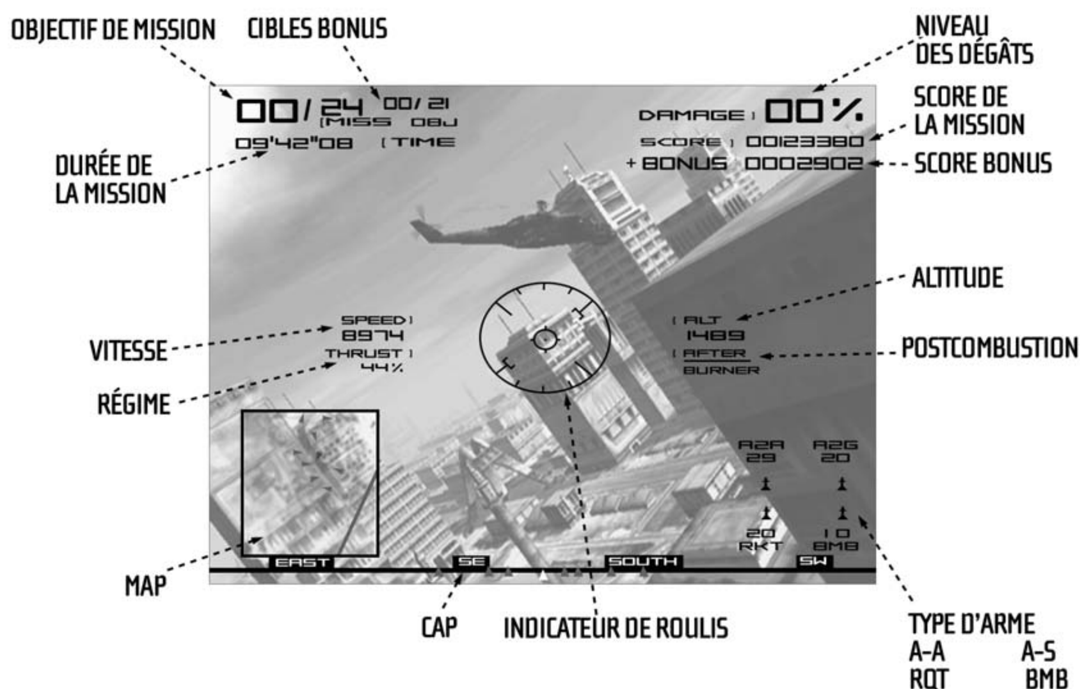
Puissance de feu	Indique la cadence à laquelle votre avion peut tirer.
Poids	Affecte le maniement et l'inertie de l'avion. Une poussée élevée peut parfois faire contrepoids à un fardeau supplémentaire.
Poussée	Affecte le maniement et la réactivité de l'appareil.
Vitesse maximale	La vitesse maximale que vous pouvez atteindre lorsque les gaz sont à fond.
Taux de tangage	Affecte la maniabilité de l'avion lorsque vous montez ou piquez vers le sol (nez de l'avion vers le haut ou vers le bas).
Taux de roulis	Affecte la maniabilité de l'avion lorsque vous roulez d'un côté ou de l'autre (l'avion se penche vers la gauche ou vers la droite).

- **ECRAN DE BRIEFING**

L'écran de briefing décrit le type de terrain et d'ennemi que vous allez rencontrer au cours de votre mission. Vous y recevez vos ordres et vos objectifs de mission ainsi que les consignes à respecter. Si vous le souhaitez, vous pouvez quitter cet écran pour choisir l'une des autres missions proposées à ce stade du jeu. Appuyez alors sur Echap.

Une fois que vous avez pris connaissance de vos ordres de mission, appuyez sur Entrée pour démarrer la mission.

ECRAN DE JEU



- **NIVEAU DE DEGATS**

Il s'agit du pourcentage de dégâts subis par l'avion, après avoir été touché par des obus de canon, des missiles, ou dans le cas de collisions en vol.

- **SCORE**

Dans TOP GUN – Combat Zones, il ne suffit pas de tuer les ennemis pour marquer des points.
Le score ne cesse de changer au cours de la mission :
son taux d'incrémentation est fonction de votre vitesse et de votre altitude.
Plus vous volez vite et bas, plus élevé est votre score final.

Le nombre qui apparaît en dessous du score concerne les bonus attribués pour des manoeuvres aériennes spectaculaires ou risquées, des successions de coups au but ou des tirs précis aux roquettes.
Ce compte est indépendant du score global, mais il y est ajouté à la fin de la séquence qui l'a généré.

- **TYPE D'ARMES**

Air-Air : Missiles à tête chercheuse air-air (AA)
Air-Sol : Missiles à tête chercheuse air-sol (AS)
Roquette : Roquettes balistiques (RKT)
Bombe : Bombes explosives (BMB)

Utilisez la touche Arme suivante pour changer l'arme secondaire. Les missiles air-air ne se verrouillent que sur les hélicoptères et les avions. Les missiles air-sol ne se verrouillent que sur les cibles terrestres, fixes ou mouvantes. Les roquettes ont un vol balistique, et ne sont donc efficaces que

contre les cibles fixes ; cependant, avec un peu de maîtrise, elles peuvent faire des merveilles contre tous les types d'ennemis. Les bombes sont utilisées contre les bâtiments renforcés ou les groupes de cibles terrestres.

- **BARRE DE REPERAGE**

Unités ennemies et alliées sont visibles sur cette barre avant qu'elles n'apparaîssent sur l'écran ou sur la carte. Servez-vous d'elle pour choisir votre direction de vol.
Les objectifs de mission sont représentés par des symboles rouge brillant. Les unités hostiles non liées à la mission sont signalées par des symboles rouge pâle. Il est cependant possible que ces dernières deviennent des objectifs prioritaires, car de nouveaux ordres de mission peuvent arriver à tout moment. Les cibles rouge brillant doivent être votre priorité !
Pour vous aider à traquer vos cibles, les icônes qui apparaissent peuvent s'afficher au-dessus, en dessous ou sur la ligne de direction. Cela vous indique la position verticale de vos cibles par rapport à votre appareil.
Des symboles bleus peuvent parfois apparaître pour vous indiquer les unités ou bâtiments alliés qui doivent être protégés.

- **CARTE**

Vous pouvez zoomer vers l'avant ou l'arrière. Les ennemis s'affichent en rouge, les alliés en bleu et les unités neutres en jaune.
- Les cibles aériennes sont représentées par des triangles.
- Les cibles au sol sont représentées par des cercles.
- Les cibles statiques sont représentées par des carrés.

- **OBJECTIFS**

Il s'agit des objectifs prioritaires à remplir pour achever la mission.

- **CIBLES BONUS**

Il s'agit de cibles qui vous apportent des points supplémentaires.

- **TEMPS**

La mission est un échec si ce compteur atteint 00:00. Chaque mission doit être accomplie dans un temps imparti.

- **ALTITUDE**

Cette valeur représente l'altitude d'évolution de l'avion, par rapport au niveau de la mer. Certaines missions doivent être accomplies entre un plafond et un plancher définis. Vous êtes averti quand vous approchez de ces valeurs, et la mission est un échec si vous les dépassez.

- **POSTCOMBUSTION**

Vous ne disposez que d'une certaine durée de postcombustion. Cette jauge vous indique quelle quantité reste à votre disposition. Elle remonte dès que vous n'utilisez pas la postcombustion.

- **VITESSE**

Ce tachymètre vous indique la vitesse de l'avion en km/h.

- **POUSSEE**

Pourcentage indiquant l'utilisation du moteur.

- **INDICATEUR DE ROULEMENT**

Cet indicateur vous permet de connaître l'orientation de votre avion lorsque vous avez choisi une vue du type Viseur tête haute.

PAUSE

Vous pouvez interrompre une mission et mettre le jeu en pause à tout moment, en appuyant sur la touche ECHAP. Le menu Pause vous permet de Reprendre la mission, de la Recommencer, de modifier les options de jeu ou de Quitter la mission en cours. Dans ce dernier cas, vous revenez au menu de sélection de mission.

PARTIE RAPIDE

Choisissez cette option pour vous lancer immédiatement dans l'action.
Des réglages par défaut vous permettent d'accéder directement à la première zone ACADEMIE.

Les options de Partie rapide sont progressivement débloquées au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Les options suivantes sont proposées :

Avion : Dès que des avions standard ou cachés sont débloqués, ils deviennent disponibles.
Carte : Dès qu'une mission est remplie avec succès, sa zone et ses conditions météorologiques deviennent disponibles.
Danger : Suivant le niveau de Danger choisi, les combats seront plus ou moins difficiles. Vous pouvez choisir parmi cinq niveaux : très faible, faible, normal, élevé, très élevé.
Mode de jeu : Seul le mode AIR-AIR est disponible dès le départ. Cependant, le mode AIR-SOL est débloqué dès l'accomplissement du premier groupe de missions Académie.
En accomplissant les missions Académie des époques 2 et 3, vous débloquerez les modes AIR-AIR, AIR-SOL et VOL LIBRE pour les Parties Rapides.

NB : dès que vous accédez à l'écran de configuration de Partie rapide, l'option COMMENCER est en surbrillance prête à être sélectionnée. Vous pouvez ainsi accéder rapidement et en toute simplicité à une Partie rapide en utilisant les options par défaut.

Appuyez sur les touches Haut et Bas pour faire défiler les options de l'écran de configuration de Partie rapide.

- **SELECTION DE L'AVION**

Utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour faire défiler les avions disponibles. Seuls les avions qui ont été débloqués dans le jeu principal sont disponibles en Partie rapide.

- **SELECTION DE LA CARTE**

Utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour faire défiler les cartes disponibles. Seules les cartes qui ont déjà été utilisées dans le jeu principal sont disponibles en Partie rapide.

- **SELECTION DU DANGER**

Utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour choisir un niveau de difficulté.
Plus le niveau de difficulté est élevé, plus les ennemis seront nombreux.

- **SELECTION DU MODE**

Utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour faire défiler les modes disponibles. Un nouveau mode est débloqué quand le groupe de missions Académie d'une époque a été effectué.

- **COMMENCER**

Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour sélectionner l'option Commencer dès que vous avez terminé de configurer la Partie rapide. Appuyez sur Entrée pour démarrer votre Partie rapide.

SCORE

Le score joue un rôle primordial dans TOP GUN - Combat Zones. Quatre des cinq avions cachés ne peuvent être débloqués que par l'obtention d'un score minimal dans toutes les missions.

Il existe trois niveaux de réussite ; il est même possible de remplir une mission sans atteindre le plus faible niveau de réussite.

Ces niveaux de score sont récompensés par des médailles de BRONZE, d'ARGENT ou d'OR.

Pour qu'un joueur puisse débloquer d'un des avions cachés, il doit avoir accompli toutes les missions avec au moins la MEDAILLE DE BRONZE. Une ETOILE ROUGE vous indique que vous avez bien terminé la mission sans pour autant avoir mérité une MEDAILLE DE BRONZE.

Les mêmes réussites avec des MEDAILLES D'ARGENT ou D'OR permettent de débloquer les autres avions.

Le dernier avion caché réclame un peu plus d'efforts…

Astuces : TERMINER UNE MISSION
Soyez attentif au briefing : vous y apprendrez ce à quoi vous attendre et ce que vous avez à faire.

Astuces : AUGMENTER VOTRE SCORE
En dehors des contraintes de vos objectifs de mission, vous pouvez améliorer votre score de nombreuses façons. Un vol précis peut augmenter le taux d'incrémentation de votre score, tout comme la précision de votre tir, la vitesse d'exécution des missions, des coups au but sur plusieurs cibles en une seule rafale de canon ou une grande adresse avec les roquettes et des bombes.

Plus spécifiquement, vous pouvez également parcourir la carte et accomplir des manœuvres acrobatiques, comme voler dans un canyon…
Ce genre de manœuvres, bien qu'officiellement désapprouvées par les instructeurs de TOP GUN, peuvent vous rapporter de nombreux points.

Vous pouvez également utiliser certaines manœuvres spéciales pour fuir les ennemis qui vous poursuivent ou vous dérober aux missiles à tête chercheuse. Consultez la rubrique MANOEUVRES SPECIALES pour plus de renseignements. Vous pourrez même décupler votre score si vous accomplissez ces manœuvres en volant en rase-mottes ou en passant entre les piliers d'une plate-forme pétrolière.

MANOEUVRES SPECIALES

Vous pouvez déclencher ces manoeuvres pour éviter les missiles ou augmenter votre score.

Toutes les manoeuvres spéciales sont activées en appuyant sur l'une des touches correspondantes (F5 ou Fin par défaut). Pour exécuter des manœuvres spéciales complexes, vous devez appuyer sur une combinaison de touches donnée du joystick ou du clavier tout en maintenant enfoncée la touche de manœuvre spéciale.

- **ZIGZAG**

Appuyez une fois sur la touche de manœuvre spéciale.

- **TONNEAU**

Maintenez la touche de manoeuvre spéciale enfoncée, puis appuyez sur la touche Gauche et maintenez la touche Droite enfoncée pour un tonneau dans le sens des aiguilles d'une montre, ou bien appuyez sur la touche Droite et maintenez la touche Gauche enfoncée pour un tonneau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Maintenez la touche de direction du roulement enfoncée pendant toute la durée du rouleau.

- **DEMI-TONNEAU**

Maintenez la touche de manœuvre spéciale enfoncée, puis maintenez la touche Gauche ou Droite enfoncée pendant la durée du demi-tonneau.

- **MANŒUVRE FREIN AERIEN**

Maintenez la touche de manœuvre spéciale enfoncée, et appuyez sur la touche Haut puis sur la touche Bas.

CONSIGNES DE VOL

Nous vous recommandons fortement de jouer à TOP GUN - Combat Zones avec un joystick standard ou, mieux, avec un joystick à retour de force. Vous augmenterez ainsi considérablement votre plaisir de jeu. Utilisez l'écran de configuration pour configurer les commandes de votre joystick.

Si vous voulez vous familiariser avec le maniement de l'avion sans risquer de vous faire tirer dessus, choisissez les premières propositions du mode Partie rapide et entraînez-vous à voler dans les canyons à vitesse maximale. Apprenez à utiliser simultanément le roulement et le gouvernail. Repérez des éléments saillants du paysage et prenez-les pour cibles.

ASSISTANCE TECHNIQUE

hotline

Vous souhaitez, obtenir des **informations,** une **assistance technique,** des **astuces** ou des **solutions...** Retrouvez en direct tous les conseils de nos **spécialistes.**

Pour plus de simplicité, un numéro unique est à votre disposition. Devenez le maître du jeu en composant le :

0 892.68.94.95 *

- Assistance technique du lundi au samedi de 10h à 12h et de 14h à 19h
- Aides de jeu, astuces et solutions du lundi au samedi de 14h à 19h serveur vocal 24h/24 ; 7j/7

Site internet : www.virgininteractive.fr

Minitel : 3615Virgingames *

Courrier : Virgin Interactive
Service consommateurs - BP 145
75723 Paris Cedex 15

** 0,34 Euros T.T.C/Min*

AVERTISSEMENT

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

CREDITS

- **DIGITAL INTEGRATION**

Anthony Redfern	Responsable de la production
Jason Sampson	Producteur
Patrick Toner	Conception du jeu
Graham Rudd	Directeur technique
Pauljon Bowron	Programmeur
Andy Heap	Programmeur
Adam Lusted	Programmeur
Nick Mascall	Programmeur
Mark Sinclair	Programmeur
Peter Wake	Programmeur
Paul Martin	Directeur artistique
Paul Clarke	Concepteur
Ian Crook	Concepteur
Alan Massey	Concepteur
Nick Mc Mahon	Concepteur
Michael Martin	Concepteur
Andy Newman	Concepteur

- **TITUS INTERACTIVE STUDIO**

Frederic Dufils	Directeur des studios
John More	Producteur externe
François Maingaud	Directeur technique
Thomas Baillet	Directeur assurance qualité
Emmanuel Faria	Testeur principal
Sandro Hoffmann	Testeur
Frederic Lasseret	Testeur
Martin Martinez	Testeur
Romain Boucher	Tests supplémentaires
Arnaud Delage	Tests supplémentaires
Paul Lejeune	Tests supplémentaires

- **VIACOM CONSUMER PRODUCTS / PARAMOUNT PICTURES**

Harry Lang	Directeur exécutif
Daniel Felts	Directeur

- **AUDIO SUSPECTS**

Ben Tricklebank	Musique
Jonny Singh	Musique

- **MATINEE SOUND AND VISION**

Bill Roberts	Doublage assuré par Matinee
Chris Renshaw	Ingénieur du son
Hayley Bulled	Coordinateur audio-vidéo
Pat Spender	Directeur de clientèle

- **NOUS REMERCIONS TOUT PARTICULIEREMENT**

Andrea Hein, Terri Helton, Pam Newton, Sandi Isaacs, Christina Burbank

Dédié à la mémoire de Frédéric Dufils